

II.2.4 Telo furoris impio amoris potior vis

Hru *Telo furoris impio amoris potior vis* předvedli 30. 6. 1731 žáci nejvyšší gramatiky gymnázia v Uherském Hradišti. Napsal ji Thomas Robolt (1706–1741),¹ jehož jménem je také složka s textem nadepsána.

Dochování: Jediný známý exemplář hry se nachází v Národním archivu ČR.² Je psán dobře čitelným písmem, v zápise kromě drobných chyb najdeme dvě místa, kde opisovač zřejmě omylem zopakoval již jednou napsané verše nebo jejich části.³ Na základě porovnání písma na přebalu složky obsahující hru *Telo furoris impio amoris potior vis* s písmem, jímž jsou zapsány Roboltovy sliby scholastika,⁴ lze tvrdit, že se jedná o jeho autograf. Zda je jeho rukou zapsána i hra, však nejsme schopni prokázat.

Struktura: Hra *Telo furoris impio amoris potior vis* je poměrně rozsáhlá, obsahuje 883 veršů. Ve skutečnosti byla ovšem ještě delší o vedlejší části (předehra, dva chory a epilog), jejichž text se nedochoval. Písař na několika místech zaznamenal i čísla veršů, naposledy však očísloval verš 600⁵ (v našem vydání 588).⁶

Telo furoris impio amoris potior vis se dělí na tři dějství (*actus*), která jsou dále rozdělena na 7, 6 a 5 scén (*scenae*). Po prvním a druhém dějství následoval chorus, kromě toho hra obsahovala předehru a epilog. Z těchto částí se však nedochoval text ani popis děje.

Obsah: Kimmerijský král Parysades zemřel a zanechal po sobě tři syny. Podle práva prvorozeného se má jeho nástupcem stát nejstarší Elpistes, druhorozený Philetos však po vládě také velmi touží a hodlá se jí zmocnit lstí. Jako falešný důkaz lásky pošle Elpistovi prsten s nápisem „Královskou moc nemohou držet dva“. Elpistus tento dar nejprve pochopí jako šťastné znamení a důkaz toho, že mu bratr trůn opravdu přeje, dvořan Chelindus ho však varuje, že Philetova láska je jen předstíraná. Philetos se pak skutečně k Elpistovi dostaví s požadavkem, aby se v jeho prospěch vzdal práva na trůn. Elpistus odmítne a oba se už už chystají na souboj, jsou ale odvoláni na hostinu – do Kimmerie totiž zavítal vzácný host, thrácký král Ariopharnes, a ubytoval se u nejmladšího z princů, Patrophila (od něj se také dozvěděl o Parysadově smrti). Na hostinu přijdou i přední mužové království a přinesou žezlo, které předtím spadlo z nebe na oltář, když prosili Jova, aby jim dal nového krále. Jeho výběr nyní svěří Ariopharnovi.

Na Chelindovu radu se Ariopharnes rozhodne nechat bratry o trůn soutěžit střílením šípu na terč. Ještě před oficiálním vyhlášením slyší Patrophilus ve snu hlas, jenž mu radí, aby usiloval o trůn střelou lásky. Když pak sáhne po Liviových Dějinách, náhodou je otevře zrovna na místě, kde se vypráví, jak Brutus kdysi získal moc

¹ Podrobněji o autorovi viz s. 400–402.

² NA ČR, JS, sign. IIIo-447, kart. 175, f. 129r–142.

³ Viz v. 112–115 a 427–428.

⁴ *Liber votorum tam solemniū quam simplicium*. MZA Brno, Sběrka rukopisů Františkova musea G 11, sign. 600 s. f.

⁵ Předtím jsou očíslovány poslední verše scén I,1, I,2 a I,3.

⁶ Z rukopisu vyplývá, že písař do číslování zahrnul i vedlejší části, jejichž text měl tudíž k dispozici. Naopak nepočítal *cantus* ve scéně I,2, který v této edici čítáme.

tím, že políbil rodnou zem.⁷ Ariopharnes vyhlásí střelecké klání a za terč určí srdce zesnulého krále, jehož tělo dá exhumovat. Králův duch se zjeví Elpistovi a varuje ho před takovým činem, Elpista to však neodradí. Soutěž začíná, starší bratři střelí, ale cíl minou. Patrophilus střilet odmítne a místo toho otcovu hrud políbí.

Elpistus, zoufalý z neúspěchu a ztráty trůnu, se chce zabít. Chelindus mu v tom zabrání a vyzve ho, aby s Philetem zkusil soutěžit ještě jednou. Šlechtici a dvořané se radí, kdo z princů má získat osiřelý trůn. Nakonec se shodnou, že novým králem bude Patrophilus, který zasáhl otcovo srdce strelou lásky – polibkem. Elpistus a Philetos znovu střelí na otcovu mrtvolu, ale i tentokrát bez úspěchu. Patrophilus je slavnostně prohlášen novým králem Kimmerie.

Stavba děje: Zaměříme-li se na stavbu děje, projevuje se Robolt ze začátku jako vcelku obratný dramatik. V 1. dějství uvádí diváky do situace: představuje hlavní postavy, zejména dva starší bratry s jejich ctižádostí a touhou zmocnit se vlády (scény 1, 3, 5); volbě dědice trůnu se věnuje i ve 2. scéně, kdy nejprve šlechtici prosí Jova o nového krále a pak proběhne spor mezi stoupencem Elpista a Phileta; přivádí na scénu krále Ariopharna (4. scéna). Scéna I,6, v níž se všichni hlavní aktéři sejdou na hostině a pověří výběrem nového vládce Ariopharna, by mohla 1. dějství vhodně uzavírat. Následuje však ještě scéna I,7, která je z hlediska děje nejen zcela zbytečná, ale také velmi násilná: Elpista „náhodou“ napadne, že by o výběru krále mohla rozhodovat střelba šípem (ačkoli o ničem takovém ještě nebyla řeč), proto si ji jde se svými druhy procvičovat.

Dvořan Chelindus ovšem za Ariopharnem s tímto návrhem přichází až v následující scéně II,1. Kolem střelecké soutěže se pak točí celé 2. dějství. Ve 2. scéně má Patrophilus „prorocký sen“, ve 3. scéně Ariopharnes soutěž vyhlásí včetně toho, že terčem bude otcovo srdce. Následují scény, v nichž se princové s touto podmínkou vyrovnávají: Elpistovi se zjeví otcův duch (scéna 4), Patrophilus se rozhodne střelbu odmítnout (scéna 5). Vlastní klání proběhne v 6. scéně.

Ve 3. dějství už k žádnému zásadnímu obratu nedojde, takže působí jako trochu zbytečné natahování. Po zmařeném pokusu o sebevraždu (1. scéna) Elpistus znovu soutěží s Philetem ve střelbě a ani tentokrát žádný z nich netrefí cíl (3. scéna). Mezi tím je Parysadovým nástupcem zvolen Patrophilus (2. scéna), znechucení dvořané opouštějí dvůr starších bratrů a dávají se do služeb Patrophilovi (4. scéna). V závěrečné 5. scéně proběhne korunovace.

Postavy: Postavy v *Telo furoris impio amoris potior vis* nejsou nijak výrazně charakterizované. Patrophilus, ve shodě se svým jménem, se po krátkém váhání rozhodne pro lásku k otcovi. Ačkoli z některých replik se zdá, že se královskému titulu v zásadě nebrání,⁸ nakonec odznaky královské moci přijímá velmi neochotně, jako příliš těžká břemena, která mu navíc vynesou jen závist bratrů. Jediným výrazným

⁷ Jako jediný totiž správně pochopil proroctví, že moc získá ten, kdo jako první políbí svého rodiče. Proto předstíral pád a přitom se rty dotkl země, tedy otčiny. Viz v. 419–425.

⁸ *An ergo illam Polus / Benignus aperit ad thronum viam? / Non vana sunt haec somnia, haec reor meae / Praesaga fient gloriae et honoris gradus* (v. 407–410); *An adeo sim mollis, mei / Ut amore patris perpetim inhonoris velim / Throno exulare?* (v. 516–518).

rysem starších bratrů je jejich ctižádostivost, vlády se hodlají zmocnit za každou cenu. Philetes sice zamýšlí použít lest, ta však spočívá jen v tom, že pošle bratrovi prsten, čímž předstírá, že mu trůn přeje. Ve srovnání s jinými texty na stejné téma starší bratři neusilují o život nejmladšího, nestojí úklady jemu ani sobě navzájem (nepočítáme-li onu nejasnou „lest“ s prstenem). Pouze jednou se chystají k souboji, k němuž však nedojde.

Ani dvůr Robolt nelíčí jako místo plné intrik, jak to je běžné v jiných hrách. Bylo již řečeno, že v dramatech s podobným námětem obvykle stojí na straně každého prince někdo z dvořanů, kdo podporuje jeho nárok na trůn, případně mu sám pomáhá strojit úklady proti soupeři. Také u Robolta má každý z princů svého rádce (Elpistus Chelinda, Philetes Levinda, Patrophilus Larina), jejich podpora se však omezuje na slova – všichni tři princům radí, aby se nezdřáhali jít k trůnu třeba „přes otcovu mrtvolu“. Největší prostor z dvořanů dostává Chelindus, který mj. ve scéně II,1 poradí Ariopharnovi, jak vybrat dědice trůnu⁹ (nápad, že terčem bude otcovo srdce, však zřejmě pochází z Ariopharnovy hlavy). Chelindovo chování a motivace ovšem místy postrádají logiku, jak se projeví zejména ve scéně III,4, kdy v jeho jednání dojde k náhlému obratu. Ještě nedlouho předtím povzbuzoval Elpista, aby se nerozpakoval pokusit se znovu zasáhnout otcovo srdce,¹⁰ nyní je však počínáním obou princů natolik pobouřen, že opouští Elpistův dvůr a dává se do služeb Patrophilovi. Vysvětlit by se tento zvrat dal snad jen v případě, že by Chelindovo povzbuzování ke střelbě na otcovu mrtvolu mělo být pro Elpista pouze jakousi zkouškou. Tomu ale odporuje jeho předchozí chování i některé výroky, svědčící o tom, že si skutečně přál, aby Elpistus vládl.¹¹ Podobné nesrovnalosti najdeme i u jiných postav, i když ne v takové míře (Larinus ve scéně II,5 přesvědčuje Patrophila, že „lepší je zasadit ránu otcovu srdci a těšit se z království“, později však jako první přijde s názorem, že Patrophilus má získat vládu právě proto, že prokázal úctu k otci; v závěru scény II,6 tři šlechtici po Patrophilově odmítnutí soutěžit ocení tento čin jako hodný koruny, ve III,2 proti jeho jmenování králem namítají, že nesplnil podmínku).

Kromě Ariopharna, který je prototypem dobrého a spravedlivého vládce, ve hře dále vystupuje neurčený počet šlechticů (*proceres*), pážat a dvořanů. Drobnou roli má ještě stín zemřelého krále a snad i kněz.¹²

Jazyk a styl: Hra *Telo furoris impio amoris potior vis* je na jednu stranu poměrně náročná, což souvisí především s její rétoričností a staticností. Narazíme v ní na některé méně obvyklé tvary (*siem* – arch. varianta konj. prez. slovesa *esse*, *ausint* – ne-

⁹ Z Chelindovy strany by mohlo jít o intriku – v předchozí scéně si Elpistus procvičuje střelbu, protože ho náhodou napadlo, že by se o nástupci krále mohlo rozhodovat tímto způsobem. Není vyloučené, že se tohoto tréninku účastnil i Chelindus a svou radou se snažil získat pro svého favorita výhodu. V textu ovšem tuto možnost nic výslovně nenaznačuje.

¹⁰ *Duci sed ictus purpurae augustum jubar / Reddet secundus. Qvod semel non fit, fit hoc / Frequens secundo* (v. 654–656); *Sic est nec alio purpurae auratum jubar / Pretio mereri poterit. Hinc metam subi / Rursus priorem, sauciis patris fibris / Eripere poteris fratribus regnorum ebur* (v. 666–669).

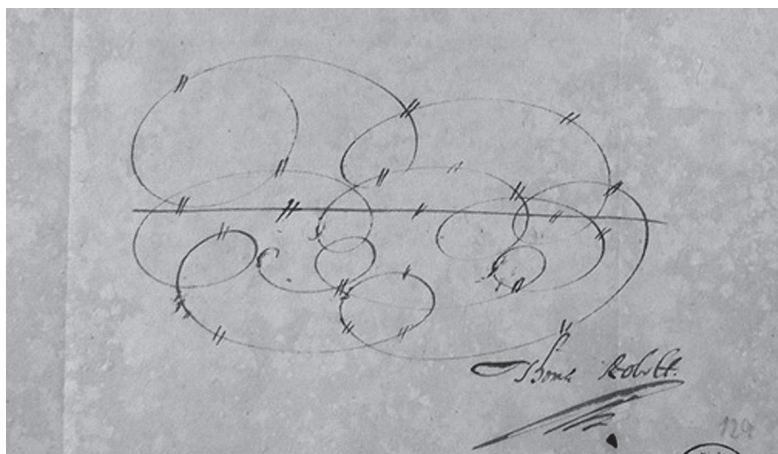
¹¹ *Elpiste, spera, regium scandes thronum. / Tu sceptrum solus, solus imperium geres, / Hocce tibi telum gloriae incensum feret* (v. 398–400).

¹² Jestli se tato postava ve hře skutečně objevila, není zcela jasné. Viz poznámka k v. 88.

klasický tvar konj. prez. slovesa *audere*) i antická jména vybočující z běžného repertoáru (*Aonides*, *Cirrho*, *Trivia* v přeneseném významu „měsíc“). Na druhé straně se v ní určitá slova a slovní spojení opakují. Jsou to především výrazy týkající se královské moci a jejích symbolů (*jubar*, příp. *augustum jubar*, *gloriae augustum jubar*; *sceptrum* nebo *ebur*; *thronus*, *solium*, *essedum*; *purpura* či *purpuratus*). Druhou skupinu představují synonyma pro šíp (především *telum*, *jaculum*, *spiculum*, *sagitta* se objeví jen jednou) a slovesa s nimi spojená (především *vibrare*, *evibrare*). Toto opakování možná pomáhalo paměti herců, zároveň však snižuje literární kvalitu textu.

Kromě této jednotvárnosti hra působí, jak už bylo řečeno, značně staticky. Ve srovnání s ostatními zde vydávanými texty obsahuje více monologů, které jsou také delší – sedm z nich má přes 20 veršů, z toho dva více než 40 (úvodní Philetův 51 a Elpistův ve scéně III,1 necelých 44). Ani dialogy nebo situace, kdy mluví víc osob, nepůsobí příliš živě. Často jde spíše o sled obecných sentencí a řečnický souboj s využitím stychomythie než skutečný rozhovor (viz např. spor Elpista s Philetem o nárok na trůn ve scéně I,5). Rychlejší spád má snad jen pře dvou šlechticů ve scéně I,2, která je ale jinak velmi komplikovaná a dlouhá, a scéna I,7, již oživovala scénická akce (Elpistovo cvičné střelení).

Drama *Telo furoris impio amoris potior vis* tedy nepatří k nejpovedenějším jezuitským hrám. Robolt se dopustil řady nelogičností v chování postav i v ději, příliš se mu nedařilo ani v konstruování dramatické zápletky či budování napětí. Svou hru zatěžkal dlouhými monology a přílišnou rétoričností. Teprve výzkum jeho dalších textů však může prokázat, zda šlo o jedno selhání, nebo byl Robolt opravdu lepší řečník než dramatik.



Titulní list složky obsahující hru *Telo furoris* s uvedeným jménem autora.